

WALT DISNEY
PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

DONALD DUCK'S PLAYGROUND

An action-packed game about change-making for ages 7 to 11



 SIERRA

1082

TM, ©1984, Sierra On-Line Inc.
1985 Produced in license by AACKOSOFT
INTERNATIONAL B.V. Zoeterwoude
Licensing arranged by International Computer Group

INHOUDSOPGAVE

| | |
|---------------------------------|----|
| - Een Kanttekening voor Ouders | 1 |
| - Beste Speler | 2 |
| - Laadinstructies | 4 |
| - Geld verdienen | 5 |
| . McDuck Luchtvaartmaatschappij | 5 |
| . De Produktie Markt | 6 |
| . De SpeelgoedWinkel | 8 |
| . AMQUACK spoorweg | 9 |
| - Salaris | 10 |
| - Winkelen | 11 |
| - Het Betalen van je Aankopen | 12 |
| - De Speeltuin | 14 |
| - En Nu? | 16 |

Spelenderwijs Leren

Walt Disney's home computer software zal uw kind niet alleen boeien maar ook -op opvallende wijze- basisvaardigheden en kennis bijbrengen. Verbijsterende graphics, kostelijke figuurtjes en allerlei fascinerende activiteiten zorgen ervoor dat de aandacht van uw kind niet ver-slapt. Beloningen voor opdrachten die met succes zijn uitgevoerd stimuleren de drang steeds meer te willen ontdekken.

Donald Duck's Playground is bestemd voor kinderen van 7 tot 11 jaar. Het spel bevat meer dan 10 kleurige schermen, elk weer gericht op het aanleren van verschillende vaardigheden. Vier afzonderlijke spellen behandelen ruimtelijke begrippen, vergelijken en redeneren. Uw kind zal een "baan" hebben om "geld" te verdienen en zo inzicht krijgen in het begrip "betaald werk". Het verdiende geld kan aangewend worden om toestellen te kopen voor een speeltuin voor Donald's neefjes; een goede oefening in het omgaan met geld. De waarde van geld wordt begrijpelijk. Bovendien zal het ontwerpen en de bouw van deze speeltuin de creativiteit stimuleren.

De drie verschillende niveaus van het programma maken het geschikt voor spelers van verschillende leeftijd en ontwikkeling. U kunt zelf de vorderingen die uw kind maakt op de voet volgen.

BESTE SPELER:

Help Donald Duck een speeltuin bouwen voor Kwik, Kwek en Kwak (of: Huey, Dewey en Louie, zoals ze in het Engels heten). Wat je allereerst nodig hebt is geld om onderdelen voor de speeltuin te kopen. Dit geld kun je verdienen in vier verschillende baantjes. Daarna gaan Donald en jij in drie winkels naar speeltuintoestellen kijken. Als je je aankopen betaald hebt kun je beginnen met het ontwerpen en bouwen van je eigen speeltuin in het park aan het einde van Main Street (de Hoofdstraat). Dan kun je tevreden onderuit gaan zitten en kijken naar de spelende neefjes.

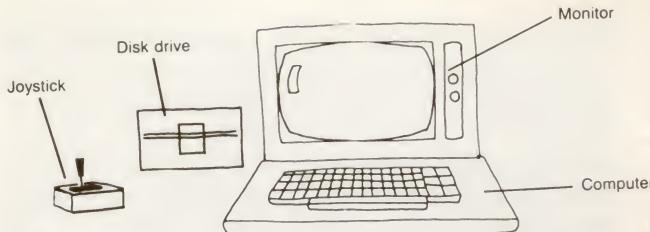
HOE MOET JE SPELEN:

Om te beginnen moet je een niveau kiezen. Als je voor het eerst speelt kun je het beste het "beginner" (= beginners) niveau kiezen. Heb je al eerder gespeeld kies dan een niveau wat net iets te moeilijk lijkt (des te voldaner zal je zijn als het lukt!). Op de "intermediate" (middelste) en "advanced" niveaus beweegt alles wel wat sneller, maar er valt ook veel meer geld te verdienen. Door je joystick naar voren of naar achteren te bewegen kun je één van de mogelijkheden op laten lichten. Druk op de vuurknop als je zeker bent van de gemaakte keuze.

Als je aankomt in Main Street kun je Donald in één van de zeven gebouwen of in het park aan het einde van de straat bewegen. Kies je voor McDuck Airlines, The Produce Market, The Toy Store of AMQUACK railroad, dan ben je meteen aangenomen. Voer het aantal minuten dat je zou willen werken in en je kunt aan de slag.

Heb je er een hele dienst opzitten dan zal je verdiende geld voor je neus uitgeteld worden. Ga daarna of naar de IJzerwinkel (Hardware Store), of naar de Uitdragerij (Junk Shop), of naar de 5 & 10 om onderdelen voor de speeltuin aan te schaffen. Het materiaal dat je koopt zal bezorgd worden in het park waar je de speeltuin gaat maken. Wat zullen de neefjes straks een plezier hebben!





LAADINSTRUCTIES

- Doe de cassette in je recorder
- Sluit de joystick aan op ingang 2
- Zet je computer aan
- Zorg dat het cassettebandje helemaal teruggespoeld is
- Druk op <SHIFT> & <RUN/STOP> en vervolgens op <RETURN>
- Als het titelscherm verschenen is kun je door de joystick naar voren of naar achter te duwen een keuze uit de verschillende niveaus maken. Druk op de vuurknop om er definitief een te kiezen.
- Als Donald arriveert in Main Street kun je de joystick gebruiken om hem door deuren te leiden. De gebouwen aan de rechterkant van de straat zijn de plaatsen waar Donald werk kan vinden. Aan de linkerkant van de straat vind je de winkels waar Donald speeltuinmateriaal kan kopen. Om Donald de speeltuin te laten bezoeken moet je hem het park aan het einde van de straat in laten lopen.
- Als Donald één van de gebouwen aan de rechterkant van de straat binnengaat, zul je de werkruimte zien. Door de joystick op en neer te bewegen kun je het aantal minuten dat Donald moet werken veranderen. Ben je klaar om te beginnen, druk dan op de vuurknop.

BESTURINGSTOESEN

Druk op:

- <F1> om het spel opnieuw te beginnen
- <F3> om terug te keren naar Main Street
- <F5> om de speeltuin te bouwen (verbouwen). Deze toets kun je alleen gebruiken als je in de speeltuin bevindt.
- <F7> of de spatiebalk om het spel te onderbreken

GELD VERDIENEN

McDUCK LUCHTVAARTMAATSCHAPPIJ

(McDuck Airlines) - De Eerste Activiteit

Het opstijgen en landen van vliegtuigen en de bedrijvigheid op een vliegveld hebben Donald altijd al mateloos geboeid.

Wat jij nu moet doen bij McDuck Airlines is het volgende: je moet de pakketten die voorbij gaan op de lopende band sorteren. Iedere doos is voorzien van een drie-letter code. Die code staat voor de plaats van bestemming van zo'n pakket. Kijk op het pakket dat langsgaat. Als de code op het pakket dezelfde is als die op één van de karretjes achter Donald dan hoort het pakket in het vliegtuig dat gereed staat op de startbaan. Pak de doos op en gooi hem in het juiste karretje. Na een tijdje zullen de karretjes naar de startbaan rijden om de lading in het vliegtuig te leggen. Een volgend karretje dat geladen moet worden zal verschijnen.

Voor ieder pakketje dat juist geladen is zul je geld krijgen. Op de hogere niveaus moet je nog beter op de codes letten, die steeds meer op elkaar zullen gaan lijken.

Besturing

Gebruik de joystick om Donald naar een pakketje toe te bewegen en druk op de vuurknop om het op te pakken. Beweeg Donald vervolgens zó, dat hij op één lijn komt te staan met de kar. Beweeg dan de joystick omhoog zodat Donald naar het karretje kijkt en druk opnieuw op de vuurknop om het pakket in het karretje te gooien.

Donald is heel voorzichtig met de pakketten; hij zal ze noch laten vallen, noch op het verkeerde karretje zetten. Mocht je een keer een pakketje oppakken waarvan de code niet overeenkomt met die op het karretje laat het dan terugvallen op de eerstvolgende vrije plaats op de lopende band (laat Donald weer naar voren kijken en druk op de vuurknop).

DE PRODUKTIE MARKT (The produce market) -

De Tweede Activiteit

Eén van Donald's favoriete plekjes is de produktie markt. Wat je daar allemaal niet aan lekkers kunt verschalken! Van elk seizoen vind je wel iets dat je het water in de mond doet lopen. Reusachtige aardappels en verse grapefruits in de winter, aardbeien in de lente, helder groene broccoli en sappige meloenen in de zomer, frisse appels en prachtige meloenen in de herfst.

Je taak bij de produktie is het opvangen van produkten die van de wagens vallen en ze sorteren in kisten. Op iedere kist staat aangegeven wat erin hoort.

Voor ieder produkt dat je vangt en goed sorteert krijg je betaald. Op de hogere niveaus zullen de produkten sneller vallen, waardoor het vangen moeilijker zal worden.

Besturing

Om de vallende produkten te vangen moet je Donald met behulp van de joystick onder het produkt plaatsen. Maanoeuvreer Donald dannaar de juiste kist en druk op de joystick omde vangst in de kist te laten vallen.



DE SPEELGOEDWINKEL (The Toy Store)

- De Derde Activiteit

Oom Donald's neefjes zijn dol op bezoekjes aan de speelgoedwinkel. Je vindt er treinen, teddyberen, poppen, auto's, raketten, ballen en speelgoedbeesten. Donald vindt het enig om speelgoed te kopen en mee naar huis te nemen.

Je baan in de speelgoedwinkel bestaat uit het neerzetten van het speelgoed op de juiste plank. Om een stuk speelgoed op te ruimen moet je eerst de ladder bewegen tot net links van het stuk speelgoed dat er net zo uit ziet. Pak dan het stuk speelgoed, beklim de ladder en zet het op de plank.

Voor ieder opgeborgen stuk speelgoed zul je uitbetaald worden. Er zal echter wat van je salaris afgehouden worden als het speelgoed bij het door de stad denderen van de DUCKSTAD EXPRES van de planken tuimelt. Op de hogere niveaus zal er meer speelgoed op de planken staan en zal de DUCKSTAD EXPRES vaker voorbij razen.

Besturing

Gebruik de joystick om Donald naar links en naar rechts te bewegen. Is Donald in de buurt van een ladder druk dan snel op de joystick, dan kan hij hem pakken. Ook de ladder verplaats je door de joystick naar links of rechts te bewegen. (denk eraan: je moet de ladder net links van hetzelfde stuk speelgoed zetten). Druk op de vuurknop en Donald zal de ladder loslaten.

Om het stuk speelgoed dat op de plank gezet moet worden op te rapen moet je naar links onder op het scherm gaan tot waar het speelgoed ligt. Ben je er, druk dan op de vuurknop. Gebruik nu de joystick om Donald naar de ladder te bewegen en deze vervolgens te beklimmen. Gebruik de vuurknop om het speelgoed neer te zetten.

Om het beschermende schild in werking te stellen moet je naar de hendel rechtsonder op het scherm gaan. Als je op de vuurknop drukt kan Donald de hendel pakken. Met de joystick kan het schild gesloten en geopend worden. Druk opnieuw op de vuurknop om te zorgen dat Donald de hendel weer loslaat. Je kunt nu weer verder spelen.

DE AMQUACK SPOORWEG - De Vierde Activiteit

Donald vindt het machtig interessant om op het station de treinen te zien komen en gaan. Hij heeft er altijd van gedroomd ze te leiden naar hun plaatsen van bestemming.

Je werkzaamheden bij de spoorwegen houden het volgende in: je moet de juiste wissels op het juiste moment omzetten. De DUCKSTAD EXPRES leidt je van de ene naar de andere stad, over een route van jouw keuze.

In de ene stad haal je iets op, dat je in de andere stad weer moet afleveren. Als je de mededeling onderaan het scherm zorgvuldig leest weet je naar welke stad je toe moet.

Je krijgt uitbetaald voor elk goed afgeleverd pakket. Op de hogere niveaus zul je minder tijd hebben om je route te bepalen.



Besturing

Donald kan een wissel omzetten door op de hendel te drukken waarop hetzelfde nummer staat als op die wissel. Beweeg Donald gewoon naar de hendel en druk op de vuurknop zodat hij de hendel kan pakken. Om de hendel te bewegen moet je de joystick naar links of rechts bewegen. Druk opnieuw op de vuurknop om ervoor te zorgen dat Donald de hendel weer loslaat.

SALARIS

Na iedere activiteit krijg je te zien hoeveel geld je hebt verdiened. Het geld zal automatisch op Donald's rekening onderaan het scherm gestort worden. Hierna kun je weer naar Main Street terugkeren door op de vuurknop te drukken.

Elk van de stapeltjes bevat maximaal 10 munten of biljetten. Is een stapeltje vol dan zal het geld gewisseld worden. Bv: als er 9 centen op het centenstapeltje liggen en Donald verdient er nog eens 2 dan zullen 5 centen omgewisseld worden voor een stuiver. Nu kan ook de laatste cent bij het centenstapeltje gevoegd worden.

WINKELEN

Bezoek een van de hieronder beschreven winkels om materiaal voor de speeltuin te kopen. Kijk de catalogi door om te zien wat ze hebben. Kies uit wat je graag wilt hebben. Het betalen gebeurt op het kassascherf. Al je inkopen zullen bezorgd worden bij de speeltuin.

Minnie's 5 & 10

De 5 & 10 is een winkel waar werkelijk van alles verkocht wordt. De winkel heet 5 & 10 omdat vroeger bijna alles wat daar verkocht werd een stuiver of een dubbeltje kostte. Je kijkt er je ogen uit: je ziet er sleeën, ringen, trampolines en speelgoedpaarden.

Mickey's Hardware Store (ijzerwarenwinkel) De ijzerwarenwinkel is de droom voor iedere doe-het-zelver. Je vindt er ladders, schommels en glijbanen voor de speeltuin.

Goofy's Junk Shop (rommelwinkeltje)

Een belevenis! In Goofy's uitdragerij kom je oude banden tegen, kratten, scheepsraderen, visnetten en nog veel meer. Laat je fantasie de vrije loop en denk je eens in wat een pret Kwik, Kwek en Kwak met deze oude troep

zouden kunnen hebben!

Besturing

Om Donald de bladzijden van de catalogus om te laten slaan moet je de joystick naar links/rechts bewegen. Linksboven op het scherm zie je van iedere pagina een vergroting. Zie je iets van je gading, druk dan op de vuurknop. Er zal een gekleurd vierkantje om het voorwerp van je keuze verschijnen. Als je wilt, kun je nog verder bladeren door de catalogus. Als je spijt hebt van je keuze, blader dan terug naar de bewuste pagina en druk nogmaals op de vuurknop.

Of je nu een beginner of een middelmatige speler bent, je kunt maar één ding tegelijk kopen. Speel je op gevorderd niveau dan kun je maximaal drie voorwerpen kopen. Heb je je keuzes gemaakt, duw dan de joystick naar voren. De winkelier zal je vragen of je direct wilt betalen. Wil je dat, druk dan op de vuurknop. Je zult dan naar het "koopscherm" gaan.

Kijk je alleen maar een beetje rond en wil je helemaal niets kopen, duw dan de joystick naar achter. Er zal gevraagd worden of je weg wilt. Druk op de vuurknop om naar buiten te gaan.

HET BETALEN VAN JE AANKOPEN

Heb je je keuzes gemaakt en te kennen gegeven dat je gereed bent om te betalen, dan zul je het kassascherf zien. Bovenaan staat het bedrag dat je de winkelier verschuldigd bent. Nu moet je Donald's geld op de toonbank

leggen. Als je teveel geld neerlegt zal de la van de kassa opengaan zodat je wisselgeld kunt pakken. Het wisselgeld zal automatisch op Donald's rekening gestort worden.

Besturing

Gebruik de joystick om Donald's geld op de toonbank te leggen. Beweeg naar een muntstuk of een biljet van een van de stapeltjes; druk op de vuurknop om het geld op te pakken. Manoeuvreer het geld nu links van de kassa en druk op de vuurknop om het te laten vallen. Het zal automatisch geplaatst worden op een lege plaats op de toonbank.

Heb je genoeg geld neergelegd om de rekening te betalen beweeg dan naar de TOTAAL knop van de kassa en druk op de vuurknop. Was het goed, dan zul je bedankt worden. Had je niet voldoende geld neergelegd dan verschijnt: NO SALE (geen verkoop). Probeer het dan nog eens.

Heb je teveel geld neergelegd, dan heb je recht op wisselgeld. Het geld zal weggehaald worden en er wordt gevraagd: MAKE CHANGE (neem wisselgeld). Gebruik de joystick om munten of biljetten uit de la van de kassa te halen en leg ze op de toonbank. Beweeg naar één van de vakjes in de la en druk op de vuurknop om een muntstuk of een biljet te pakken en op de toonbank te leggen. Druk je opnieuw op de vuurknop dan zal het geld op een lege plek van de toonbank geplaatst worden.

Als je teveel wisselgeld wilt pakken word je gewaarschuwd door een zoemtoon. Die toon betekent: pak je deze munt of dit biljet ook nog, dan pak je meer dan waar je recht op hebt. Probeer dan een geldstuk dat minder waard is. Als je de juiste hoeveelheid wisselgeld bij elkaar hebt, dan zal het vanzelf naar Donald's rekening gaan. Druk na dit alles op de vuurknop en je zult vanzelf weer op straat terecht komen.

Heb je tijdens het betalen of het verzamelen van wisselgeld geen ruimte meer op de toonbank probeer dan juist

vuurknop om het te pakken. Gebruik nu de joystick om weer naar een ander stuk materiaal te bewegen en druk opnieuw op de vuurknop om het ergens goed neer te leggen. Laat je het ene op het andere vallen, dan zal het onderste voorwerp voorgoed verdwijnen. Druk op <F5> om opnieuw te kunnen spelen. Met <RETURN> ga je weer terug naar Main Street, maar dan moet je eerst de neefjes van Donald uit de speeltuin wegbrengen, naar de rechter onderkant van het scherm.

EN NU?

Hieronder volgen enkele opdrachten waarmee je de net verworven kennis kunt versterken:

1e activiteit: Je Kunt Het Met Je Ogen Dicht

Vaardigheid: Herkennen van munten

Benodigd: Allerlei munten, die een totale waarde van f2,- hebben



Op een dag, op weg naar de speeltuin, ontdekt Oom Donald dat verschillende muntstukken ook verschillend aanvoelen. Kwartjes voelen anders dan dubbeltjes bijvoorbeeld. En stuivers zijn weer véél groter. Als je een tijdje oefent, zul je merken dat je blindelings kunt vertellen wat voor muntstuk je in je hand hebt.

Ga samen met een vriend(in) aan de tafel zitten en leg verschillende muntstukken die samen f2,- waard zijn op tafel. Bind om beurten een blinddoek voor en probeer f0,40, f0,50 of f1,- bij elkaar te zoeken. Kun je het bedrag niet exact bij elkaar krijgen, geef de munten dan

aan je vriend(in) en vraag hem om wisselgeld. Let goed op dat hij je niet te weinig teruggeeft om je te testen: onthoud hoeveel je gaf en bevoel het wisselgeld goed! Blijf oefenen tot je het feilloos en pijsnel kunt.

2e activiteit: Kun Je Een Dubbeltje Missen?

Vaardigheid: Omgaan met geld

Benodigd: Potlood, papier, wat kwartjes, dubbeltjes en stuivers.

| | | | |
|------|------|------|------|
| | (10) | | |
| | (5) | | |
| (25) | (5) | (10) | (10) |
| | (10) | | |

Speel een variatie op boter-kaas-en-eieren: Je speelt met vier rijen i.p.v. drie. Teken het schema op papier. Maak de vakjes net iets groter dan een kwartje. Nu moeten je vriend(in) en jij om beurten een munt op een leeg vakje leggen. De winnaar is degene die een rij zo vol maakt dat de uitkomst na optellen, aftrekken, vermenigvuldigen of delen 10 is. Kijk op de tekening hier-naast: voor de rij van boven naar beneden geldt:

$10 - 5 - 5 + 10 = 10$. Voor de horizontale rij: $25 + 5 - 10 - 10 = 10$. Ben je tijdens het neerleggen van de munten in gedachten al bezig met optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen, dan maak je een grotere kans om het spel te winnen.

3e activiteit: Vliegveld Wirwar

Vaardigheid: Herkennen van afkortingen

Benodigd: Potlood

Deze wirwar van letters bevatten de afkortingen van 24 Amerikaanse vliegvelden. Je kunt ze horizontaal, verticaal of diagonaal lezen en zowel van links naar rechts als van rechts naar links. De volledige namen van de steden staan hieronder voluit geschreven. Kijk maar eens hoeveel je er kunt vinden. De eerste krijg je cadeau: ASE (TIP: Enkele moeilijke zijn - BTR, BTL, BMG, HNL, JAN, MSN, PSP, PHL, PHX, SLE)

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | B | A | G | X | H | P | S |
| V | P | S | M | L | S | R | A |
| J | L | T | B | P | H | T | W |
| C | N | U | O | H | I | B | G |
| N | H | T | U | L | J | E | Y |
| A | E | E | A | K | A | L | V |
| T | T | D | A | S | N | S | M |
| L | M | O | K | R | E | I | U |

4e activiteit: Voorzichtig Behandelen

Vaardigheid: Wisselgeld bepalen

Benodigd: Van elke soort enkele muntstukken, een stapel kaartjes van 3 bij 5 cm, plakband, potloden (eventueel kleurpotloden of markers).

Bevestig een aantal munten op de kaarten met doorzichtig plakband. Zorg dat op iedere kaart een ander bedrag geplakt wordt. Dit zijn de "betalingsmiddelen". Nu moet je de kosten bepalen. Neem een paar andere kaarten en schrijf daarop verschillende bedragen, b.v. f1,25. De bedragen op de kostenkaarten moeten wel enigszins in de buurt liggen van die op de betalingskaarten.

Nu speel je als volgt: Jij en je vriend(in) zijn om beurten respectievelijk de koper en de verkoper. Ieder heeft zijn kaartje met de munten/bedragen naar beneden. De koper heeft de betalingskaarten en de verkoper de kostenkaarten. Ieder legt nu een kaart neer, met de munten/tekst naar boven. Degene die het eerst roept: "bedrag klopt" (geen wisselgeld nodig), "wisselgeld nodig" (als het bedrag op de betalingskaart hoger is dan dat op het kostenkaartje) of "te weinig" (het bedrag op de betalingskaart is lager dan dat op de kostenkaart) heeft die ronde gewonnen. Blijf dit doen tot alle kaarten op zijn, schud ze dan goed en begin weer opnieuw, maar dan in een andere rol (koper wordt verkoper en andersom).

Als je ook nog binnen 5 seconden kunt zeggen hoeveel meer of minder betaald moet worden krijg je een extra punt.

5e activiteit: Een speeltuin voor een stuiver

Vaardigheid: Creativiteit en inventiviteit

Benodigd: kleine, afgedankte rommeltjes, lijm, plakband.

Net zoals Donald dat deed, kun jij ook uit je eigen "uitdragerij" spullen gebruiken om een speeltuin te maken. Een dekseltje van een jampotje en een houtje worden een picknick tafel. Met een sinaasappelnetje kun je een perfect net voor een tennisveld maken en van een notedop een zitje in de achtbaan: de mogelijkheden zijn onbeperkt!